

Pengembangan Permainan Berbasis *Macromedia Flash* dalam Menangkal Radikalisme pada Anak

Development Games based on Macromedia Flash in Countering Radicalism in Children

Mohammad Auza'i Aqib¹

¹ Institut Agama Islam Tribakti

¹ aqibmohammad93@gmail.com

Abstract

Globalization has an impact on tools, communication, information, and jobs that are different and more sophisticated than before especially technology. The impact of technology on children is its use for things that apply over time, such as playing online games. Actually game also has a positive impact such as training in problem solving and also refreshes the mind from various activities carried out in addition to counteracting radicalism. This study describes the process and results of developing a game based on macromedia flash in countering radicalism in children. This research method uses the ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data was collected using validity sheets, practicality sheets and questionnaires. Meanwhile, the data analysis used in this study refers to three aspects, namely validity, practicability, and effectiveness. The resulting product is a game based on macromedia flash with valid, practical, and effective criteria. The learning media is valid with a value of 4.5 which has a valid assessment, practical with a value of 4.33 which has practicality, and is effective in terms of children's responses related to religious tolerance with a value of 89.20% which has very positive criteria.

Keyword: *Games, Macromedia Flash, Radicalism*

Abstrak

Globalisasi berdampak terhadap alat bantu, komunikasi, informasi, dan pekerjaan yang berbeda serta lebih canggih dari zaman sebelumnya khususnya teknologi. Dampak teknologi bagi anak yakni pemanfaatan untuk hal-hal yang justru menyita waktu seperti misalnya bermain game online. Namun sejatinya permainan juga memberikan dampak positif seperti pelatihan dalam pemecahan masalah dan juga penyegar pikiran dari berbagai macam aktivitas yang dilakukan selain juga untuk menangkal radikalisme. Penelitian ini mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan permainan berbasis *macromedia flash* dalam menangkal radikalisme pada anak. Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri *analyze, desain, development, implementation, dan evaluation*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar kevalidan, lembar kepraktisan dan angket.

Sementara analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada tiga hal aspek yakni validitas, praktikabilitas, dan efektifitas. Produk yang dihasilkan yakni permainan berbasis macromedia flash dengan kriteria valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran dikatakan valid dengan nilai sebesar 4,5 yang memiliki penilaian valid, praktis dengan nilai sebesar 4,33 yang memiliki penilaian praktis, dan efektif dilihat dari respon anak terkait toleransi beragama dengan nilai sebesar 89,20% yang memiliki kriteria sangat positif.

Kata Kunci: Permainan, Macromedia Flash, Radikalisme

Pendahuluan

Perubahan zaman pasti akan terus bergerak kedepan. Hal ini tentu akan berdampak pada setiap aspek kehidupan meliputi alat bantu, komunikasi, informasi, dan pekerjaan yang berbeda serta lebih canggih dari zaman sebelumnya¹. Dari sekian banyak perubahan yang ada, imbas dari pergerakan zaman yang paling terasa adalah di bidang teknologi. Mirisnya sebagian anak-anak yang baru mengenal teknologi, kebanyakan memanfaatkannya untuk hal-hal yang justru menyita waktu seperti misalnya bermain game online. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kuss and Griffiths dimana terjadi peningkatan dalam hal kecanduan bermain game online di seluruh dunia².

Ditinjau dari Cambridge Dictionary, *game* adalah aktivitas hiburan, khususnya yang dimainkan oleh anak kecil atau perlengkapan yang dibu-

tuhkan untuk aktivitas hiburan tersebut. *Game* juga memiliki arti penarik perhatian dan lingkungan pela-tihan yang baik bagi dunia nyata dengan menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi³. Game atau biasa disebut permainan sendiri juga memberi manfaat yang besar bagi anak. Seperti yang diungkapkan oleh Mulyasa bahwa anak yang bermain memiliki banyak manfaat yakni diantaranya dapat mempelajari banyak hal, dapat mengetahui aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama dan menjunjung sportivitas⁴.

Ditinjau dari perlengkapan yang dibutuhkan dalam membuat permainan, permainan terdiri dari permainan tradisional dan modern. Menurut pendapat Sukadari permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan oleh manusia

¹ M A Aqib, M T Budiarto, dan P Wijayanti, "Technological Pedagogical Content Knowledge of Prospective Mathematics Teacher in Three Dimensional Material Based on Sex Differences," *Journal of Physics: Conference Series* 947 (Januari 2018): 012069, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/947/1/012069>.

² Daria J. Kuss dan Mark D. Griffiths, "Online Gaming Addiction in Children and Adolescents:

136

A Review of Empirical Research," *Journal of Behavioral Addictions* 1, no. 1 (Maret 2012): 3-22, <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>.

³ Maya Christin Langkedeng, Virginia Tulenan, dan Alwin M Sambul, "Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara," 2019, 10.

⁴ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).

dengan tujuan mendapat kegembiraan⁵. Dengan kata lain permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang dapat dilakukan baik menggunakan alat maupun tidak. Lain halnya dengan permainan modern, di luar Indonesia definisi permainan modern lebih kepada digital *game*. Dimana digital *game* merupakan permainan berbasis digital yang memanfaat kecanggihan teknologi masa kini. Beberapa karakteristik digital *game* seperti yang diungkapkan oleh Tatli diantaranya *customization for user* yang berarti berubah-ubah sesuai pengguna, *socializing in the virtual environment* yang berarti sosialisasi di dunia virtual, dan *entertainment* yang berarti hiburan⁶. Menurut Karlsson dalam Tatli digital *game* adalah pembelajaran yang paling ideal untuk masa kini dan bisa menjadi perantara dari jawaban permasalahan secara umum. Hal tersebut yang menyebabkan peneliti lebih memilih permainan modern daripada tradisional dalam penelitian ini⁷.

Bagi sebagian orang melihat anak menggunakan teknologi untuk hiburan adalah hal yang lumrah. Contohnya yang dapat dilihat oleh mata saat ini adalah menjamurnya warung kopi dan warnet game yang diisi oleh anak-anak. Memang fenomena ini adalah hal yang

wajar dari dalam dunia anak. Anak dan permainan adalah dua pengertian yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain⁸. Masalah kemudian timbul dikarenakan terdapat banyak hiburan yang justru berisi kekerasan didalamnya dan anak-anak akan cenderung meniru apa saja yang dilihatnya. Seperti yang diungkapkan oleh Hurlock dalam Jannah bahwa di dalam masa anak-anak terdapat hal yang sangat menonjol yaitu usia meniru⁹. Dimana pada masa ini anak meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Hal inilah yang juga disoroti oleh MUI Jabar, seperti yang dikatakan oleh Ketua MUI Jabar Rahmat Syafei dikutip dari detiknews.com bahwa MUI Jabar sedang mempertimbangkan membuat fatwa haram PUBG. Bahkan di daerah Aceh melalui MPU (Majelis Permusyawaratan Aceh) sudah mulai memberlakukan hukum haram untuk hiburan yang mengandung unsur kekerasan seperti PUBG.

Mengingat anak mudah meniru apa yang dilihat walaupun secara virtual, tidak menutup kemungkinan anak akan meniru kekerasan yang dilihatnya di kehidupan nyata. Jika hal ini dibiarkan, akan timbul benih radikalisme dalam anak tersebut. Adapaun radikalisme menurut BNPT

⁵ Sukadari Sukadari, "PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI SENI BUDAYA TRADISIONAL," *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5, no. 1 (31 Desember 2020): 131–39, <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i1.1196>.

⁶ Zeynep Tatli, "Traditional and Digital Game Preferences of Children: A CHAID Analysis on Middle School Students," *Contemporary Educational Technology* 9, no. 1 (15 Januari 2018), <https://doi.org/10.30935/cedtech/6213>.

el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education
Volume 4, Nomor 2, September 2022

⁷ Ibid.

⁸ Mirta Haryani dan Zahratul Qalbi, "PEMAHAMAN GURU PAUD TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI TK PERTIWI 1 KOTA BENGKULU," *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial* 10, no. 1 (1 Maret 2021): 6, <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>.

⁹ Miftahul Jannah, "TUGAS-TUGAS PERKEMBANGAN PADA USIA KANAK-KANAK," t.t, 12.

adalah suatu sikap yang mendambakan perubahan secara total dan bersifat revolusioner secara drastis lewat kekerasan dan aksi-aksi ekstrim. Walaupun hiburan dalam teknologi memiliki dampak negatif namun tidak serta merta melarang total anak dalam memainkannya. Anak yang terlalu dikekang oleh orang tua dapat berdampak negatif bagi perkembangan anak tersebut. Bermain memiliki fungsi sebagai proses sublimasi yang artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal yang positif, lebih indah, dan kreatif¹⁰.

Dengan tidak meninggalkan gagasan teori permainan dan anak, permainan yang semula mengandung unsur kekerasan yang dikhawatirkan menjerumuskan anak ke dalam jurang radikalisme haruslah diganti. Menurut BNPT strategi yang bisa digunakan untuk menangkal radikalisme yaitu menanamkan jiwa nasionalisme dan cinta NKRI, dan memperkuat wawasan keagamaan yang moderat, terbuka, serta toleran. Banyak sekali teknologi berupa program komputer sederhana yang bisa digunakan untuk membuat permainan. Sebut saja *macromedia flash* dimana program tersebut menghasilkan permainan berbentuk animasi. Animasi inilah yang nantinya diharapkan menimbulkan ketertarikan bagi anak. Tentu permainan yang dibuat tidak

lepas dari unsur agama dan toleransi sesuai strategi BNPT tersebut.

Macromedia flash sendiri merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi¹¹. Ciri khas flash yaitu menghasilkan file bertipe .swf. Flash sendiri terdiri dari berbagai macam mulai dari macromedia flash smpai yang terbaru yaitu adobe flash. Diantara macromedia flash dan adobe flash, keduanya memiliki tata cara penggunaan yang relatif sama. Dikarenakan kemunculan macromedia flash lebih dahulu dibandingkan dengan adobe flash tentu macromedia lebih sederhana dalam segi tampilan.

Beberapa penelitian yang relevan disajikan oleh peneliti sebagai berikut. Pertama, Penelitian berasal dari Ghea Putri Fatma tentang pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa SD berbasis meacromedia flash yang menghasilkan media pembelajaran dengan memanfaatkan animasi¹². Dalam penelitian ini sama-sama berupa game yang dibuat menggunakan macromedia flash untuk anak-anak. Namun fungsi dari game ini berbeda, game dibuat dalam penelitian ini bertujuan untuk menangkal radikalisme pada anak.

Kedua, penelitian berasal dari Laras a'nnisa, Melati Intan Kurnia, dan Rian Destiningsih tentang MONOLISEA

¹⁰ Ahmad Syaikhudin, "ANALISIS METODE PERMAINAN SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH," *Ta'allum* 1, no. 2 (2013): 12.

¹¹ S Sofnidar dan Riski Yuliana, "Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik,"

138

Jurnal Gentala Pendidikan Dasar 3, no. 2 (26 Desember 2018): 257–75,
<https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6761>.

¹² Ghea Putri Fatma, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash" (2012).

(Monopoli Nasionalis Edukasi Anak) yang menghasilkan permainan untuk meningkatkan jiwa nasionalisme anak¹³. Walaupun sama-sama menghasilkan permainan yang menonjolkan jiwa nasionalisme namun dalam penelitian ini juga terdapat hal-hal yang berkaitan dengan keagamaan dan toleransi. Mengingat radikalisme tidak jauh dengan topik keagamaan. Dari beberapa latar belakang tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan permainan berbasis *macromedia flash* dalam menangkal radikalisme pada anak.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media permainan berbasis *macromedia flash* dalam menangkal radikalisme pada anak. Model yang dikembangkan mengacu kepada model pengembangan ADDIE. Dimana pada model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, dan 5) Evaluation.

Penelitian ini akan dilaksanakan di TPQ Al- Marwah. TPQ Al- Marwah merupakan tempat pendidikan baca Al- Qur'an yang bertempat di Jl. Semeru, Kel. Campurejo, Kec. Mojoroto, Tamanan, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64116. TPQ Al-Marwah dipilih dikarenakan TPQ tersebut dalam pembelajarannya berfokus pada anak. Data pada penelitian ini bersumber dari

subjek penelitian. Subjek diambil dari anak didik TPQ Al- Marwah yang juga menempuh jenjang pendidikan dasar tidak lebih dan tidak kurang. Subjek dipilih berdasarkan ketertarikan dan minat dalam memainkan game digital.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar kevalidan, lembar kepraktisan dan angket. Lembar kevalidan digunakan untuk mengetahui validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar kepraktisan digunakan untuk melihat bisa tidaknya media digunakan. Sementara angket digunakan untuk melihat gambaran tingkat toleransi beragama anak.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada penelitian pengembangan. Analisis yang digunakan mengacu kepada tiga aspek yakni validitas, praktikabilitas, dan efektifitas. Analisis validitas untuk mengetahui layak tidaknya media yang dikembangkan dan digunakan untuk mengembangkan media tersebut. Analisis kepraktisan digunakan untuk melihat penggunaan media tersebut yang terkandung dalam lembar kepraktisan. Sementara efektifitas digunakan untuk melihat ketercapaian media pembelajaran yang dikembangkan terkait dengan hasil yang dituju yakni menangkal radikalisme anak melalui angket respon anak.

¹³ Laras A'nnisa, Melati Intan Kurnia, dan Rian Destiningsih, "JIWA NASIONALISME SEJAK DINI," t.t., 9.

Temuan dan Pembahasan

Temuan penelitian

A. Proses Pengembangan Permainan Berbasis Macromedia Flash untuk Menangkal Radikalisme Anak

1. Analisis

Pada tahapan ini terdiri dari berbagai macam kegiatan analisis yang dijelaskan secara rinci yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Kegiatan yang dilakukan pada saat analisis kebutuhan yaitu menguraikan permasalahan yang ada dan menentukan solusi yang tepat. Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi mengenai permasalahan berdasarkan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan, dalam hal ini berupa buku cetak dan informasi dari guru pengajar.

Permasalahan-permasalahan yang didapatkan antara lain:

- 1) Anak-anak yang sangat suka sekali permainan ditunjang dengan banyaknya gadget yang tersedia,
- 2) Toleransi yang perlu dipupuk sejak dini,
- 3) Aliran-aliran intoleran yang menjamur di Indonesia pasca pemilu walapun mulai sedikit mereda

Dari berbagai permasalahan tersebut solusi yang peneliti ambil yaitu mengembangkan media permainan dengan memanfaatkan program komputer. Program yang dibuat menggunakan aplikasi *macromedia flash MX*. Dengan menggunakan media permainan yang telah dikembangkan tersebut diharapkan toleransi anak akan

terbangun sejak dini guna mencegak paham radikalisme di kemudian hari.

b. Analisis Media

Setelah melalui tahapan analisis kebutuhan yang menghasilkan solusi berupa media pembelajaran, maka pada tahapan selanjutnya yaitu analisis media. Hal-hal yang dilakukan sebagai berikut.

1) Audience analysis

Kegiatan yang dilakukan pada *audience analysis* yaitu menganalisis karakteristik subjek penelitian yang dalam hal ini adalah anak-anak yang mengaji di TPQ al Marwah. Didapatkan hasil analisis yaitu sebagai berikut. Anak-anak yang mengaji di TPQ rata-rata berjenjang SD/ MI sederajat. Anak-anak sangat antusias dalam kegiatan mengaji hal ini terbukti pada saat survey lapangan banyak anak yang datang di masjid secara sukarela tanpa diminta.

2) Technology analysis

Kegiatan yang dilakukan pada *technology analysis* yaitu menganalisis teknologi yang dibutuhkan dalam penelitian dan teknologi yang sudah ada di tempat penelitian yaitu di TPQ al Marwah. Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian dengan memanfaatkan komputer, teknologi yang dibutuhkan yaitu LCD Proyektor dan komputer. LCD Proyektor digunakan untuk menampilkan media pembelajaran yang akan dibuat. Sedangkan komputer merupakan alat yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, TPQ yang dijadikan tempat penelitian bertempat di masjid sehingga memerlukan peralatan eksternal agar penelitian dapat

dilakukan. Sehingga peneliti membuat komputer untuk kemudian ditunjukkan media permainan yang akan dirancang kepada anak-anak dengan dibentuk kelompok-kelompok.

3) *Task analysis*

Kegiatan yang dilakukan pada *task analysis* yaitu menguraikan kegiatan yang dilakukan terkait dengan tujuan media yang dirancang yaitu menanamkan toleransi untuk menangkal radikalisme pada anak. Kegiatan yang akan dilakukan berupa permainan simulasi dimana anak-anak diminta ikut serta dalam tiap-tiap permainan yang didesain oleh peneliti.

4) *Critical incident analysis*

Kegiatan yang dilakukan pada *critical incident analysis* yaitu menguraikan keterampilan yang didapatkan oleh anak setelah ditampilkan media permainan untuk menanamkan toleransi dalam menangkal radikalisme. Peneliti menguraikan keterampilan yang didapatkan siswa yaitu mampu memahami arti toleransi dimana bersedia bermain dengan teman yang berbeda agama namun terbatas diluar ritual keagamaan dimana jika siswa ikut ritual keagamaan bersama agama yang lain maka akan muncul pengingat berupa bacaan surat al kafirun.

5) *Situational analysis*

Kegiatan yang dilakukan pada *situational analysis* yaitu menguraikan bentuk lingkungan yang memiliki dampak terhadap pencapaian tujuan media pembelajaran yang dirancang dan relitanya di lapangan sebelum penelitian. Lingkungan yang dimaklud tentu tentu lingkungan tempat mengaji dan persekitaran daerah TPQ. Di daerah

sekitar kediri walaupun terkenal dengan kota santri namun masih ada agama serta tempat peribadatan lain dimana tidak pernah terjadi gejolak horizontal. Hal ini tentu menyebabkan penanaman rasa toleransi menjadikan terkesan mudah ditambah dengan menggunakan media permainan.

6) *Objective analysis*

Kegiatan yang dilakukan pada *Objective analysis* yaitu untuk menguraikan tujuan-tujuan yang akan dicapai dengan bantuan media permainan. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk menanamkan rasa toleransi supaya benih-benih radikalisme yang dipicu oleh sikap intoleran dapat dihilangkan. Anak akan lebih menghargai hakekat kebebasan beragama, mau bermain bersama tanpa memandang agama teman yang mengajak bermain.

7) *Extant data analysis*

Kegiatan yang dilakukan pada *Extant data analysis* yaitu menguraikan bahan, sumber daya, serta rujukan yang digunakan dalam pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran. Bahan dan sumber daya yang digunakan dalam pembuatan media permainan yaitu komputer dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash. Sedangkan permainan yang didesain murni dari ide peneliti dengan mengambil gambar dari berbagai website.

8) *Cost benefit analysis*

Kegiatan yang dilakukan pada *Cost benefit analysis* yaitu menguraikan biaya yang harus dikeluarkan dalam pembuatan media permainan. Pada penelitian pengembangan media permainan, peneliti menggunakan

aplikasi yang gratis atau tak berbayar. Hal ini dikarenakan aplikasi yang digunakan yaitu Macromedia Flash masih dalam tahap *trial*.

2. Desain

Pada tahap *design* dilakukan pemilihan model dan bentuk media permainan serta klarifikasi media permainan yang telah dibuat dengan tujuan yang telah ditetapkan. Desain tampilan media permainan menggunakan Flash. Flash dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Macromedia Flash MX. Klarifikasi media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai berikut.

- Klarifikasi media permainan pertama



Gambar 1 Tampilan desain media ke-1

Pada tampilan awal media pembelajaran tercantum judul media pembelajaran dan gambar santri senagai identitas media pembelajaran yang membahas isu radikalisme. Pada tampilan awal akan juga disediakan tombol untuk menuju ke tampilan halaman awal.

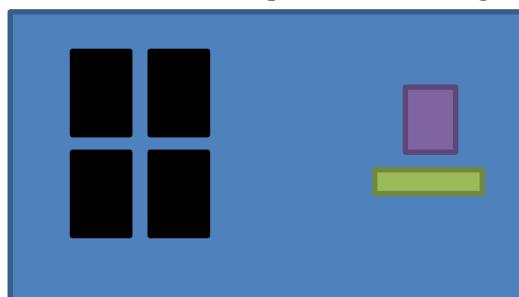
- Klarifikasi media permainan kedua



Gambar 2 Tampilan desain media ke-2

Pada tampilan halaman awal media pembelajaran terdapat berbagai jenis rumah ibadah. Rumah ibadah diambil dari keseluruhan agama yang berada di Indonesia yang terdiri dari Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu. Rumah Ibadah didesain berbentuk button agar kemudian bisa diklik dan merujuk ke masing-masing permainan yang tersedia. Setiap rumah ibadah mewakili satu permainan.

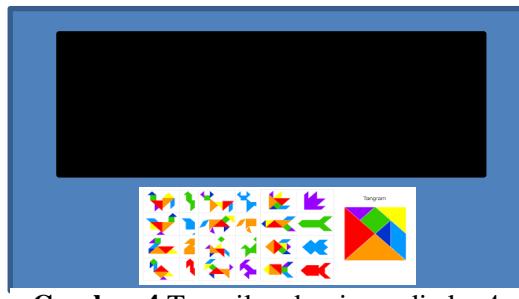
- Klarifikasi media permainan ketiga



Gambar 3 Tampilan desain media ke-3

Pada tampilan ini merupakan bentuk permainan pertama ketika anak mengklik rumah agama tertentu. Ketika mengklik rumah agama, anak diajak untuk ikut serta dalam permainan, jika bersedia maka akan muncul tampilan ini namun jika tidak bersedia maka akan menuju kepada tampilan surat al kafirun. Permainan dalam halaman ini merupakan permainan olah angka. Anak diminta untuk mengoperasikan angka yang tersedia sehingga menghasilkan angka yang tertera.

- Klarifikasi media permainan keempat



Gambar 4 Tampilan desain media ke-4

Pada tampilan ini merupakan bentuk permianan kedua ketika siswa mengklik rumah agama tertentu. Ketika mengklik rumah agama, siswa diajak untuk ikut serta dalam permainan, jika bersedia maka akan muncul tampilan ini namun jika tidak bersedia maka akan menuju kepada tampilan surat al kafirun. Permainan dalam halaman ini merupakan permainan berbasis tangram. Anak diminta untuk menyusun bangun-bangun geomteri sederhana yang tersedia sehingga menyerupai bentuk yang diinginkan. Bangun-bangun yang ada berbentuk berbagai macam hewan.

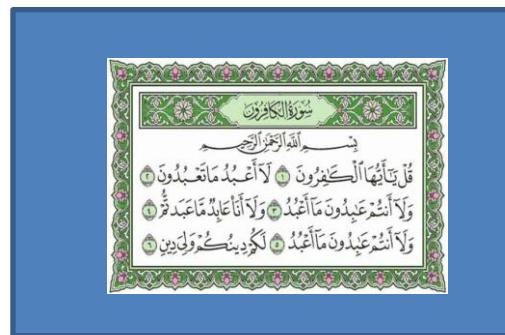
- Klarifikasi media permainan kelima



Gambar 5 Tampilan desain media ke-5

Pada tampilan ini merupakan bentuk permianan ketiga ketika siswa mengklik rumah agama tertentu. Ketika mengklik rumah agama, siswa diajak untuk ikut serta dalam permainan, jika bersedia maka akan muncul tampilan ini namun jika tidak bersedia maka akan menuju kepada tampilan surat al kafirun. Permainan dalam halaman ini merupakan permainan tebak perbedaan gambar. Anak diminta menunjukkan apa yang berbeda dari kedua gambar dengan cara mengklik salah satu gambar yang ada.

- Klarifikasi media permainan keenam



Gambar 6 Tampilan desain media ke-6

Pada tampilan ini merupakan tampilan jika anak tidak mengerti akan toleransi. Contohnya ketika setelah siswa mengikuti permainan, siswa diminta untuk beribadah bersama. Jika siswa menyetujui ajakan untuk beribadah bersama tersebut, maka akan muncul halaman ini. Diharapkan ketika siswa ditampilkan halaman ini anak akan memahami hakekat toleransi dan batasanya.

3. Development

Pada tahap *development* menghasilkan media permainan yang telah mengalami pengembangan dan revisi oleh para ahli. Media pembelajaran yang dibuat berdasarkan desain kemudian diberi nama *prototype* dan kemudian diujikan ke validator. Dari hasil uji kevalidan didapatkan beberapa saran yang diberikan oleh validator kemudian dilakukan pengembangan lebih terhadap media permainan. Berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator, peneliti melakukan perbaikan tampilan media pembelajaran sebagai berikut.

- Tampilan sebelum dan sesudah revisi pertama



Gambar 7 Revisi media ke-1

Revisi dilakukan dengan lebih menciri khaskan ke Indonesiaan. Peneliti menambahkan unsur bendera merah putih. Diharapkan dengan menambahkan bendera anak akan sadar ciri khas kebangsaan yakni Bhineka Tunggal Ika

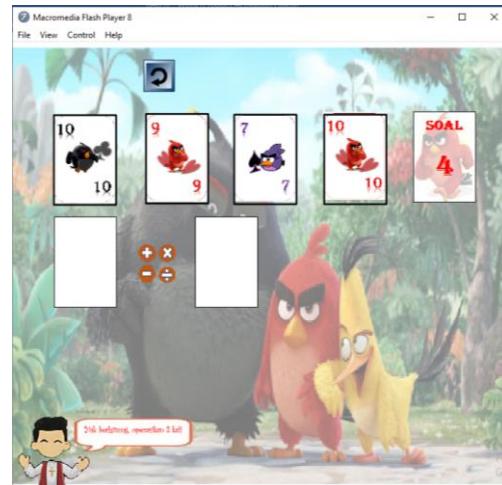
- Tampilan sebelum dan sesudah revisi kedua



Gambar 9 Revisi media ke-2

Revisi dilakukan dengan menambahkan atribut keagamaan pada masing-masing rumah ibadah. Hal ini dilakukan agar lebih menarik bagi anak dan lebih memperjelas perbedaan-perbedaan agama yang ada Indonesia.

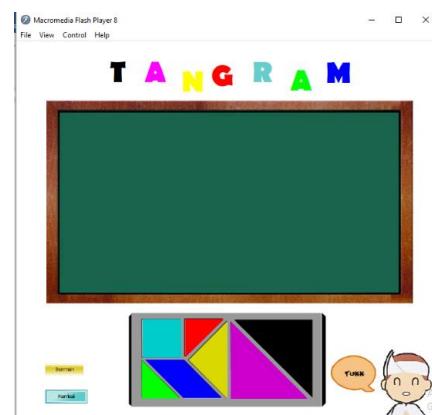
- Tampilan sebelum dan sesudah revisi ketiga



Gambar 8 Revisi media ke-3

Revisi dilakukan dengan menambahkan backgorund pada permainan. Background dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian anak. Background diambil dengan memanfaatkan tampilan *angry bird*. Animasi ditambahkan pada hasil akhir untuk lebih menambah motivasi anak dalam melakukan permainan.

- Tampilan sebelum dan sesudah revisi keempat

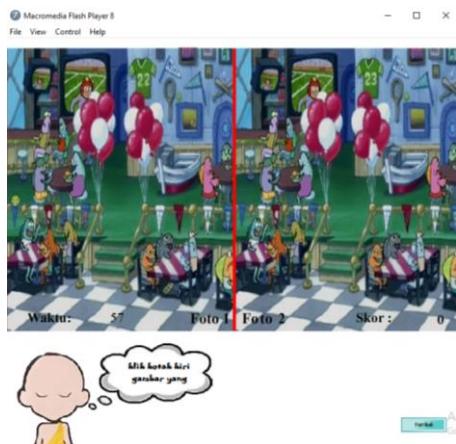


Gambar 10 Revisi media ke-4

Revisi dilakukan dengan cara menambahkan hiasan dan backgorund. Background digunakan dengan memberikan berbagai macam corak mengingat media ini digunakan untuk anak.

Permainan dibuat sefleksibel mungkin agar permainan dapat dilakukan berulang kali.

- Tampilan sebelum dan sesudah revisi kelima



Gambar 11 Revisi media ke-5

Revisi dilakukan dengan mengganti gambar dengan *spongebob*. Gambar *spongebob* dipilih karena lebih familiar dengan anak. Dengan menggunakan *spongebob* diharapkan permainan akan lebih menarik bagi anak.

4. Implementation

Pada tahap ini dilakukan ujicoba media permainan untuk anak di TPQ al Marwah. Selain uji coba langsung media permainan juga diunggah oleh peneliti melalui laman

<https://drive.google.com/file/d/1nEAHoiTZzYiyGl9seLuta7RBfZuFR7g/view>

Uji coba dilakukan dengan cara menampilkan media permainan sesuai dengan tujuannya yaitu menanamkan toleransi untuk mencegah radikalisme.

Setelah dilakukan ujicoba diperoleh data dan analisanya sebagai berikut.

a. Kepraktisan Media pembelajaran

Kepraktisan pada penelitian ini dilihat dalam segi kemudahan dan dapatnya media pembelajaran digunakan. Data tentang kepraktisan media pembelajaran diperoleh melalui

pengamatan oleh pembina TPQ setelah dilakukan uji coba langsung media pembelajaran kepada subjek.

Berdasarkan analisis hasil data kepraktisan media pembelajaran, dapat dilihat bahwa rerata total kepraktisan media atau K_a media yaitu 4,33. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka didapatkan media pembelajaran dikatakan praktis sehingga media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang dapat dan mudah digunakan.

b. Respon Tingkat Toleransi Beragama

Angket tingkat toleransi beragama diberikan pada anak setelah ditunjukkan media pembelajaran. Angket diberikan kepada 15 anak dengan mengisi sebanyak 20 butir angket yang terdiri dari 10 soal *favorable* dan 10 soal *unfavorable*. Berdasarkan hasil analisis angket, dapat dilihat bahwa prosentase toleransi beragama memeroleh skor 89,20 %.

5. Evaluation

Berdasarkan analisis data yang didapat maka media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut.

- a. Valid dikarenakan media pembelajaran yang telah dinilai oleh validator mendapatkan kriteria valid dengan skala nilai 4,5.
- b. Praktis dikarenakan penilaian kepraktisan media pembelajaran mendapatkan kriteria praktis dengan skala nilai 4,33.
- c. Efektif dikarenakan angket respon anak terkait tingkat toleransi berapa menun-jukkan prosentase sebesar 89,20 %.

B. Hasil Pengembangan Permainan Berbasis Macromedia Flash untuk Menangkal Radikalisme Anak

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan media pembelajaran yang valid, praktis, efisien dengan skala penilaian yang telah dijelaskan di atas. Berikut merupakan beberapa pembahasan yang peneliti uraiakan.

1. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1 Rincian skor kevalidan

| Aspek | Validator ke | | | K_i | |
|-----------------------------|--------------|---|---|-------|--|
| | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | | |
| Materi | 5 | 4 | 5 | 4,67 | |
| Ilustrasi | 4 | 5 | 4 | 4,33 | |
| Kualitas dan Tampilan Media | 4 | 5 | 5 | 4,67 | |
| Daya Tarik | 4 | 5 | 4 | 4,33 | |
| Total | | | | 4,5 | |

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa untuk masing-masing aspek sudah mencakup kriteria valid, baik mencakup aspek materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan media dan daya tarik. Dari beberapa penilaian validator secara umum sudah memperoleh nilai dengan kriteria baik dan layak digunakan. Namun untuk aspek ilustrasi dan daya tarik memeroleh skor yang lebih rendah dari materi dan kualitas dan tampilan media. Hal ini kemudian menjadi landasan dalam pengembangan yang dilakukan. Untuk memperbaiki perihal ilustrasi, peneliti menambahkan animasi sederhana di setiap tampilan berupa gerakan mata dan

bibir. Sementara untuk aspek daya tarik, peneliti lebih memperhalus tampilan permainan agar lebih interaktif dan *colorfull* bagi anak. Sementara untuk aspek materi dan kualitas serta tampilan media peneliti tidak melakukan perubahan apapun karena hasil penilaian sudah menunjukkan nilai yang sangat tinggi.

2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil data telah dipaparkan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Rincian skor kepraktisan oleh pembina TPQ

| Aspek | Nilai | Rerata K_a |
|------------------|-------|--------------|
| Mudah digunakan | 4 | 4,33 |
| Dapat diterapkan | 5 | |
| Kejemuhan | 4 | |

Keterangan:

K_a : Kepraktisan Media

Dari tabel dapat diketahui nilai rerata K_a untuk masing-masing penilaian. Dari penilaian yang dilakukan pembina TPQ didapat nilai K_a praktis atau dapat dan mudah digunakan dengan perbaikan kecil. Pada dasarnya tidak ada media pembelajaran yang sempurna, pasti terdapat kekurangan di dalamnya. Menurut penilaian pembina TPQ media pembelajaran sudah dapat digunakan tapi perlu ditambahkan lagi seputar interaksinya. Ada beberapa tambahan background yang harus ditambahkan. Selain itu ada baiknya ditambahkan musik agar lebih menarik.

3. Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

Terkait keefektifan media pembelajaran dilihat dari angket respon anak

terkait tingkat toleransi beragama. Berikut merupakan tampilan pengisian angket oleh anak setelah ditunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3 Rincian pengisian angket respon anak

| Pertanyaan | Frekuensi Jawaban | | | | | %RS |
|------------|-------------------|----|---|---|--------|----------|
| | A | B | C | D | E | |
| 1 | 15 | 0 | 0 | 0 | 0 | 100,00 % |
| 2 | 2 | 12 | 0 | 0 | 1 | 78,67 % |
| 3 | 5 | 10 | 0 | 0 | 0 | 86,67 % |
| 4 | 9 | 6 | 0 | 0 | 0 | 92,00 % |
| 5 | 7 | 8 | 0 | 0 | 0 | 89,33 % |
| 6 | 10 | 5 | 0 | 0 | 0 | 93,33 % |
| 7 | 5 | 10 | 0 | 0 | 0 | 86,67 % |
| 8 | 11 | 4 | 0 | 0 | 0 | 94,67 % |
| 9 | 3 | 12 | 0 | 0 | 0 | 84,00 % |
| 10 | 8 | 7 | 0 | 0 | 0 | 90,67 % |
| 11 | 12 | 3 | 0 | 0 | 0 | 96,00 % |
| 12 | 4 | 11 | 0 | 0 | 0 | 85,33 % |
| 13 | 8 | 7 | 0 | 0 | 0 | 90,67 % |
| 14 | 6 | 9 | 0 | 0 | 0 | 88,00 % |
| 15 | 8 | 7 | 0 | 0 | 0 | 90,67 % |
| 16 | 4 | 11 | 0 | 0 | 0 | 85,33 % |
| 17 | 9 | 6 | 0 | 0 | 0 | 92,00 % |
| 18 | 5 | 10 | 0 | 0 | 0 | 86,67 % |
| 19 | 6 | 9 | 0 | 0 | 0 | 88,00 % |
| 20 | 4 | 11 | 0 | 0 | 0 | 85,33 % |
| Total %RS | | | | | 89,20% | |

Dari hasil angket diperoleh bahwa terdapat 1 kategori yang mendapat poin 100% yakni poin ke -1. Kelima belas subjek menjawab dengan skala sangat positif. Poin 1 disini memiliki makna bahwa anak menerima semua rekan

yang berada di lingkungan tanpa membeda-bedakan agamanya.

Sedangkan untuk poin 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, dan 17 rerata poin yang dihasilkan berkisar antara 90% - 100% berturut-turut yakni 92,00 %, 93,33 %, 94,67 %, 90,67 %, 96,00 %, 90,67 %, 90,67 %, dan 92,00 %. Untuk poin 4 memiliki makna bahwa anak tidak memaksa teman yang berbeda agama untuk mengikuti kehendak dan kemauan. Sedangkan poin 6 memiliki makna anak pada saat bergaul tidak membeda-bedakan teman yang berlainan agama. Selanjutnya untuk poin 8 mempunyai arti anak tidak hanya membeli jajanan maupun makanan dengan teman yang segama. Untuk poin 10 yakni anak menciptakan kerukunan secara bersama-sama diwujudkan dalam suasana saling menghargai meskipun berbeda agama. Selanjutnya untuk poin 11 bermakna ketika berdiskusi anak selalu menghargai pendapat teman meskipun berbeda agama. Untuk poin 13 memiliki makna anak tidak memaksa teman yang berbeda agama untuk menghargai apapun yang anak lakukan. Selanjutnya poin 15 memiliki makna anak berkeyakinan hanya ajaran agama anak sendiri yang perlu diketahui dan dihargai. Terakhir poin 17 berisi anak tidak bersedia diajak teman untuk mengunjungi tempat suci agama lain.

Selanjutnya untuk poin 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, dan 20 rerata poin yang dihasilkan berkisar antara 80%-90% berturut-turut yakni 86,67 %, 89,33 %, 86,67 %, 84,00 %, 85,33 %, 88,00 %, 85,33 %, 86,67 %, 88,00 %, dan 85,33 %. Untuk poin 3 memiliki makna anak

menerima perilaku baik dari semua teman tanpa membeda-bedakan agama. Sedangkan poin 5 bermakna anak bersedia menerima semua teman yang berbeda agama tanpa melihat perbedaan, kelebihan atau kekurangan. Selanjutnya poin 7 memiliki arti anak keberatan apabila harus duduk satu meja dengan teman yang berbeda agama saat jam pelajaran. Poin 9 sendiri bermakna anak menerima apapun pendapat dari teman yang berbeda agama baik ketika berdiskusi maupun mengobrol biasa. Selanjutnya poin 12 yakni anak memberikan sambutan yang hangat dengan muka berseri kepada setiap teman meskipun berbeda agama. Poin 14 memiliki arti jika anak ingin dihargai maka anak harus menghargai teman meskipun berbeda agama. Selanjutnya poin 16 memiliki arti anak tidak berkeberatan apabila sekolah mendirikan tempat ibadat agama lain di lingkungan sekolah. Poin 18 memiliki arti anak mau memberi ucapan selamat kepada teman yang berbeda agama ketika perayaan hari besar agamanya. Selanjutnya poin 19 berarti anak bersikap simpatik terhadap perbedaan pandangan dan sikap teman yang berbeda agama. Terakhir poin 20 memiliki arti anak mampi untuk menahan hal-hal yang tidak disetujui atau tidak disukai dalam rangka membangun hubungan sosial yang lebih baik terhadap teman yang berbeda agama.

Terdapat 1 kategori yang memiliki skor dibawah 80% yakni 78,67 % pada

poin 2 yang memiliki arti anak bersedia menerima pendapat dari semua teman saya tanpa membeda-bedakan agamanya. Meski begitu secara total diperoleh %RS menunjukkan penilaian sebesar 89,20%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan penilaian sangat positif dari siswa.



Gambar 12 Pengisian angket
Pembahasan

Pengembangan permainan berbasis macromedia flash dalam menangkal radikalisme menerapkan model ADDIE. Model ADDIE sendiri merupakan model pengembangan yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena model ini cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang selaras dengan apa yang peneliti teliti. Hal ini tidak lepas dari pengembangan permainan yang bisa dianalogikan dengan media pembelajaran¹⁴.

Untuk aspek validitas media permainan berbasis macromedia flash dalam menangkal radikalisme pada anak dilihat dari 4 kategori yakni materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan media, dan daya tarik. Materi yang digunakan

¹⁴ E Widyastuti dan Susiana, "Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics," *Journal of Physics*:

148

Conference Series 1188 (Maret 2019): 012052,
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>.

yakni terkait toleransi beragama. Materi penting digunakan sebagai aspek validitas karena suatu produk pengembangan dapat dikatakan valid jika sesuai dengan materi pembelajaran yang dibutuhkan, jelas dan akurat¹⁵.

Sedangkan dari aspek kepraktisan media permainan berbasis macromedia flash dalam menangkal radikalisme pada anak dilihat pada 3 kategori kemudahan dalam penggunaan, dapat diterapkan, dan tingkat kejemuhan. Dari berbagai kategori tersebut didapatkan nilai kepraktisan memiliki penilaian sangat tinggi. Hal ini tentu tidak lepas dari permainan yang didesain sebanyak mungkin. Permainan yang dilakukan memiliki berbagai kemungkinan hasil, sehingga menarik untuk digunakan. Fleksibilitas permainan menjadi hal yang harus diperhatikan ketika mengembangkan media berbasis macromedia Flash¹⁶.

Dari aspek efektifitas melalui hasil angket diperoleh toleransi beragama anak memiliki penilaian sangat tinggi yakni pada skor 89,20%. Namun begitu masih terdapat 1 kategori yang memiliki skor 78,67 %. Pada dasarnya permainan yang dikembangkan bisa disempurnakan lagi mengingat media yang dihasilkan peneliti masih belum memiliki audio/ musik. Tidak dapat dipungkiri adanya musik maka media

permainan akan menjadi lebih menarik¹⁷.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan tiap tahap pengembangan permainan berbasis macromedia *flash* dengan model ADDIE adalah sebagai berikut.

- a. Pada tahap analisis diperoleh informasi mengenai permasalahan dan solusinya, karakteristik anak, kemampuan awal anak, teknologi yang dibutuhkan, indikator, tujuan permainan, ketrampilan yang diperoleh, lingkungan belajar yang sesuai, kegiatan, bahan dan biaya yang harus dikeluarkan.
- b. Pada tahap design diperoleh rancangan permainan berbasis macromedia *flash* yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.
- c. Pada tahap development diperoleh permainan berbasis macromedia *flash* yang sudah direvisi dan dinyatakan valid oleh validator.
- d. Pada tahap implementation diperoleh informasi tentang kepraktisan permainan berbasis macromedia *flash*, respon anak terkait toleransi beragama
- e. Pada tahap evaluation, diperoleh permainan berbasis macromedia *flash* sesuai harapan yaitu memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

¹⁵ Dewi Afrahmiryano, "ANALISIS VALIDITAS BUKU AJAR UNTUK SISTEM PERKULIAHAN E-LEARNING PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR DI FKIP UMMY SOLOK," *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)* 1, no. 2 (8 Desember 2017): 104, <https://doi.org/10.24036/jep.v1i2.55>.

¹⁶ Isma Rizqi Nurrohmah, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8

el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education
Volume 4, Nomor 2, September 2022

TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP ISLAM BANTARBOLANG" 1 (2020): 22.

¹⁷ Leni Trisnawati dan Abi Fadila, "PENGEMBANGAN AUDIO VISUAL BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI DIMENSI TIGA," t.t, 8.

Penelitian ini menghasilkan produk permainan berbasis macromedia flash dengan kriteria valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran dikatakan valid dengan nilai sebesar 4,5 yang memiliki penilaian valid, praktis dengan nilai sebesar 4,33 yang memiliki penilaian praktis, dan efektif dilihat dari respon anak. Respon anak terkait toleransi beragama dengan nilai sebesar 89,20% yang memiliki penilaian sangat positif.

Saran yang diberikan peneliti yakni penerapan media permainan yang dikembangkan untuk dipakai secara umum.

Daftar Pustaka

- Afrahmiryano, Dewi. "ANALISIS VALIDITAS BUKU AJAR UNTUK SISTEM PERKULIAHAN E- LEARNING PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR DI FKIP UMMY SOLOK." *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)* 1, no. 2 (8 Desember 2017): 104. <https://doi.org/10.24036/jep.v1i2.55>.
- A'nnisa, Laras, Melati Intan Kurnia, dan Rian Destiningsih. "JIWA NASIONALISME SEJAK DINI," t.t., 9.
- Aqib, M A, M T Budiarto, dan P Wijayanti. "Technological Pedagogical Content Knowledge of Prospective Mathematics Teacher in Three Dimensional Material Based on Sex Differences." *Journal of Physics: Conference Series* 947 (Januari 2018): 012069. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/947/1/012069>.
- Fatma, Ghea Putri. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris
- Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash," 2012.
- Haryani, Mirta, dan Zahratul Qalbi. "PEMAHAMAN GURU PAUD TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DI TK PERTIWI 1 KOTA BENGKULU." *Jurnal Educhild : Pendidikan dan Sosial* 10, no. 1 (1 Maret 2021): 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>.
- Jannah, Miftahul. "TUGAS-TUGAS PERKEMBANGAN PADA USIA KANAK-KANAK," t.t., 12.
- Kuss, Daria J., dan Mark D. Griffiths. "Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research." *Journal of Behavioral Addictions* 1, no. 1 (Maret 2012): 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>.
- Langkedeng, Maya Christin, Virginia Tulenan, dan Alwin M Sambul. "Aplikasi Game Pengenalan Pelabuhan Di Sulawesi Utara," 2019, 10.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Nurrohmah, Isma Rizqi. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP ISLAM BANTARBOLANG" 1 (2020): 22.
- Sofnidar, S, dan Riski Yuliana. "Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (26 Desember 2018): 257–75. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6761>.

- Sukadari, Sukadari. "PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI SENI BUDAYA TRADISIONAL." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 5, no. 1 (31 Desember 2020): 131–39.
<https://doi.org/10.31316/gcou.ns.v5i1.1196>.
- Syaikhudin, Ahmad. "ANALISIS METODE PERMAINAN SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH." *Ta'allum* 1, no. 2 (2013): 12.
- Tatli, Zeynep. "Traditional and Digital Game Preferences of Children: A CHAID Analysis on Middle School Students." *Contemporary Educational Technology* 9, no. 1 (15 Januari 2018).
<https://doi.org/10.30935/cedtech/6213>.
- Trisnawaati, Leni, dan Abi Fadila. "PENGEMBANGAN AUDIO VISUAL BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI DIMENSI TIGA," t.t., 8.
- Widyastuti, E dan Susiana. "Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics." *Journal of Physics: Conference Series* 1188 (Maret 2019): 012052.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>.